|  |
| --- |
| **Pautas de acción docente con efectos motivacionales** |
|   |
|  |
|   |
|  |
| 07 / 2006 |
| **1. Pautas al comenzar las actividades de aprendizaje**a) Para activar la curiosidad· Presentar nueva y sorprendente· Plantear problemas e interrogantesb) Para mostrar la relevancia de la tareas· Emplear situaciones que ilustren la relevancia de la tarea· Indicar directamente la funcionalidad de la tareac) Para activar y mantener el interés· Variar y diversificar las tareas· Activar los conocimientos previos· Usar un discurso jerarquizado y cohesionado· Usar ilustraciones y ejemplos· Usar un contexto narrativo· Sugerir metas parciales· Orientar la atención al proceso de realización de la tarea· Planificar en forma precisa las actividades que se van a realizar**2. Pautas al desarrollar las actividades de aprendizaje**a) Para transmitir aceptación incondicional· Permitir que los alumnos intervengan espontáneamente· Escuchar activamente, pidiendo aclaraciones si procede.· Hacerse eco de las respuestas.· Asentir con la cabeza mientras el alumno habla.· Señalar lo positivo de las respuestas, aunque sean incompletas· Pedir razones de las respuestas incorrectas.· No comparar a los alumnos· Dedicar tiempo a cualquier alumno que demande ayuda.b) Para que los alumnos se impliquen de forma monótona en el aprendizaje:· Explicar la funcionalidad de las actividades.· Dar oportunidades de opción· Subrayar el progreso y el papel activo del alumno en el mismo.· Sugerir el establecimiento de metas propias· Sugerir la división de tareas en pequeños pasos.· Enseñar a preguntarse ¿cómo puedo hacerlo? y a buscar medios para superar las dificultades.· Señalar la importancia de pedir ayuda.· Señalar la importancia de pedir que le enseñen a hacer las cosas por sí mismo.· Enseñar a preguntarse qué enseñan los errores.· Hacer que los alumnos se detengan a sentir y a disfrutar de sus logrosc) Para facilitar la experiencia de aprendizaje: diseño de las tareas· Crear la conciencia del problema· Explicar los procedimientos o estrategias que se van a aprender· Modelar el uso de los procesos de pensamiento, haciéndolos explícitos· Moldear mediante indicaciones el uso preciso de procedimientos y estrategias.· Posibilitar e inducir la práctica independiente.d) Para facilitar la experiencia de aprendizaje: interacción profesor-alumno.Mensajes:· Orientar hacia el proceso más que hacia el resultado.· Orientar hacia la búsqueda de medios para superar las dificultades· Señalar los progresos específicos del alumno (refuerzo)· Sugerir que se reflexione sobre el proceso seguido.· Hacer que el alumno se pare a pensar sobre lo que ha aprendido.· Señalar que nadie es tonto y que todo se puede aprender.Recompensas:· Utilizar recompensas si el interés inicial es muy bajo.· Utilizar recompensas si el atractivo de la tarea requiere práctica.· Utilizar recompensas si para disfrutar de la tarea se requiere cierta destreza.Modelado de valores:· Mostrar que se afrontan las tareas buscando ante todo aprender.· Mostrar que escuchar incluso al menos capaz, es valioso: siempre se aprende algo.e) Para facilitar la experiencia de aprendizaje: interacción entre alumnos:· Sólo si la tarea es abierta, posibilitando el contraste de puntos de vista.· Prestando atención a las características de los alumnos.· Proporcionar un guión que incluya objetivos y pautas básicas de organización.**3. Pautas para la evaluación del aprendizaje**· Hacer explícita la relevancia de los conocimientos y destrezas evaluados.· Diseñar la tarea y el tipo de preguntas de modo que permitan ayudar a superar los errores.· Hacer preguntas para que se caiga en la cuenta de que realmente se ha aprendido.· Dar a conocer de antemano los criterios de calificación y procurar que sean lo más objetivos posibles. · Incluir tareas de dificultad variada para facilitar a todos un cierto éxito.· Evitar en lo posible la comparación entre alumnos.· Dar información a los alumnos sobre cómo superar los errores. |